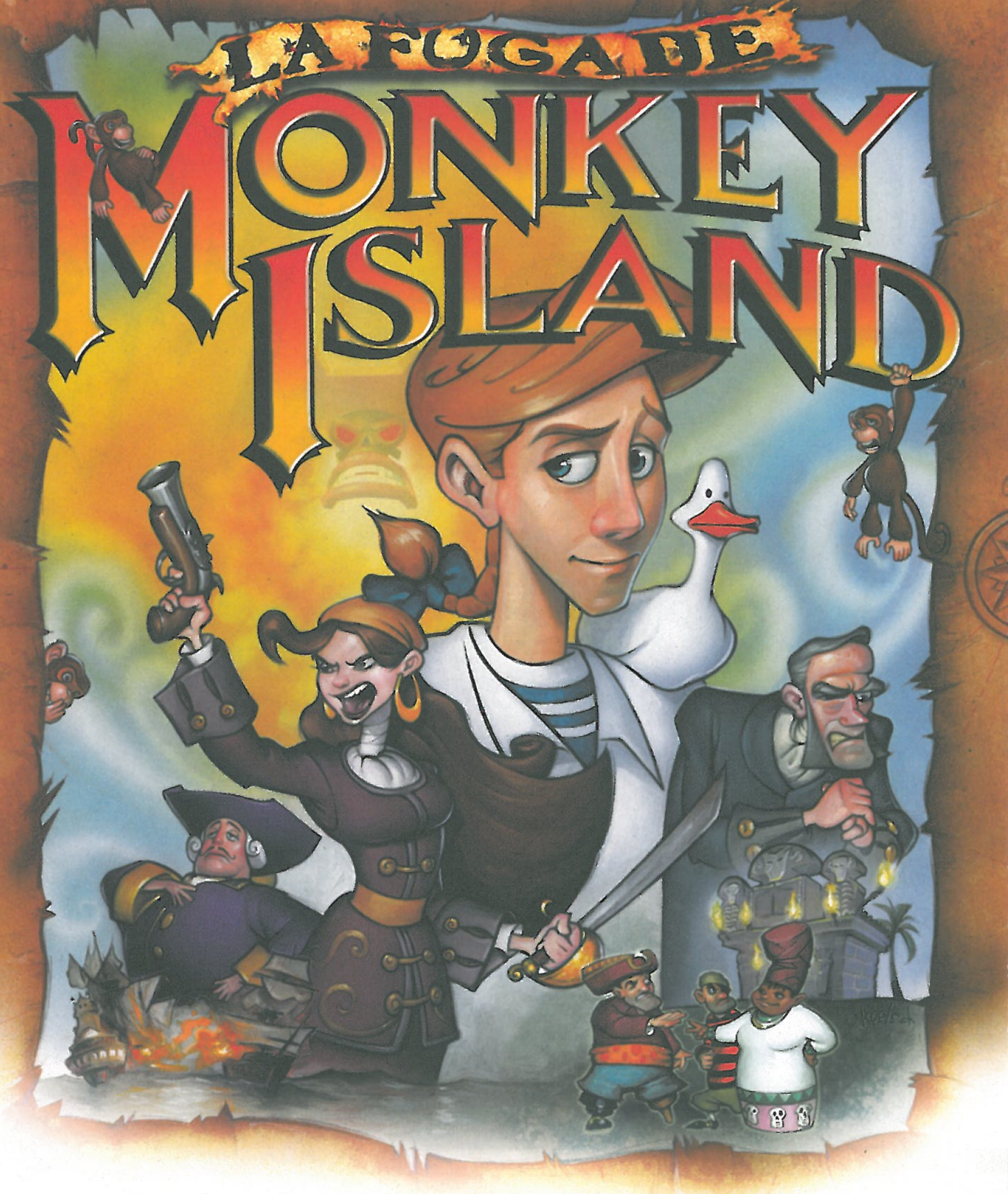
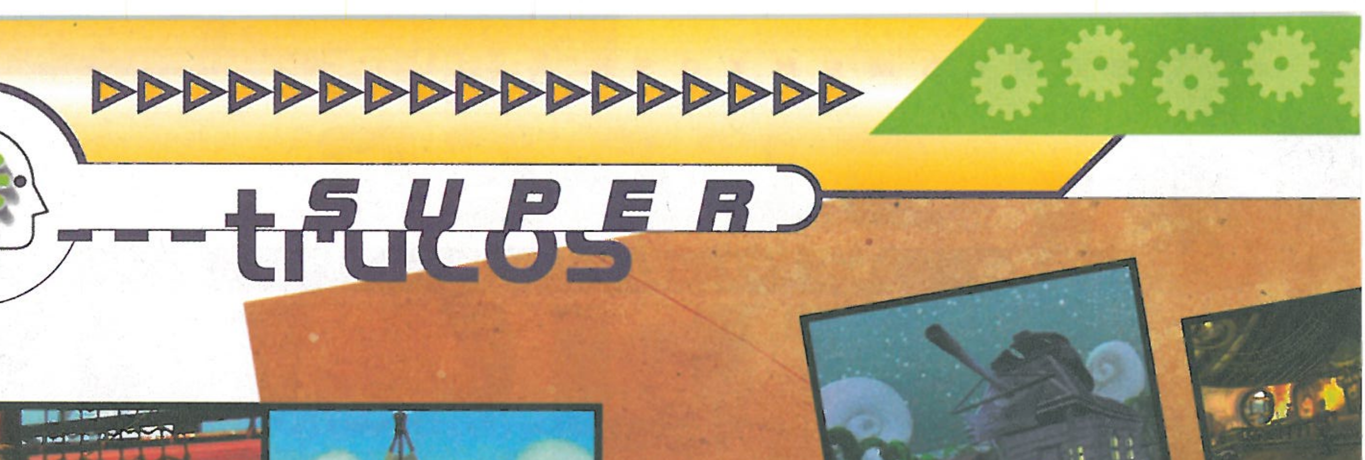
SUPLEMENTOS SUPERJUEGOS • JULIO-AGOSTO 2001

SUPER trucos

PLAYSTATION · DREAMCAST · NINTENDO 64 · GAME BOY COLOR



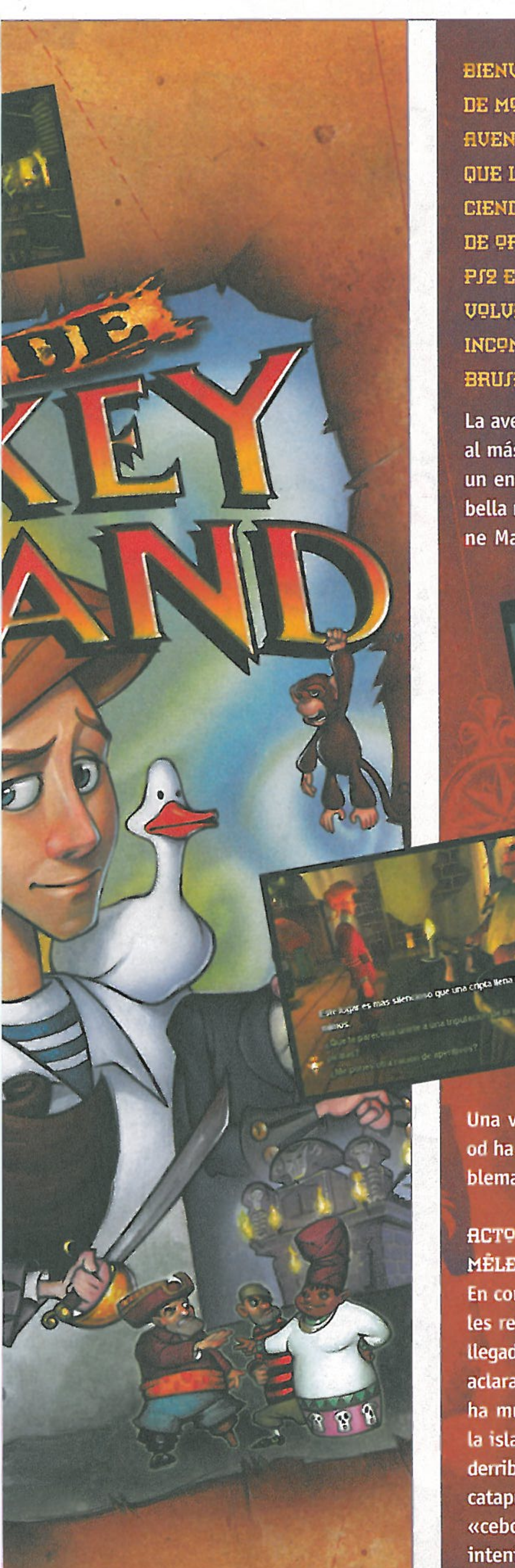
Culmina la aventura más delirante de LucasArts con esta fantástica guía









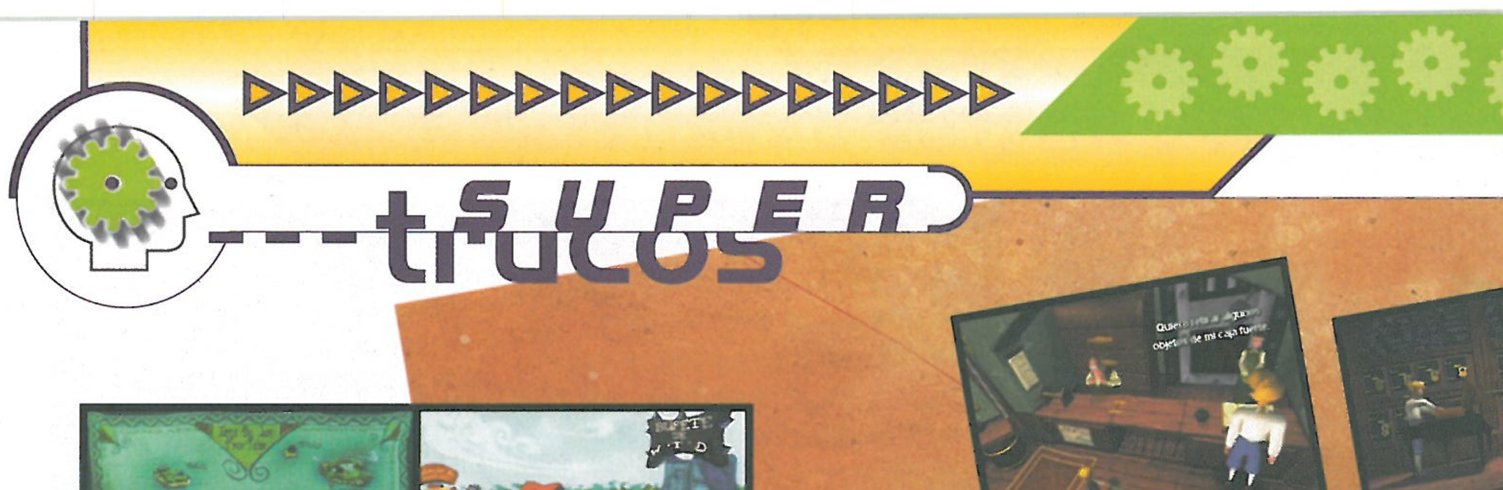


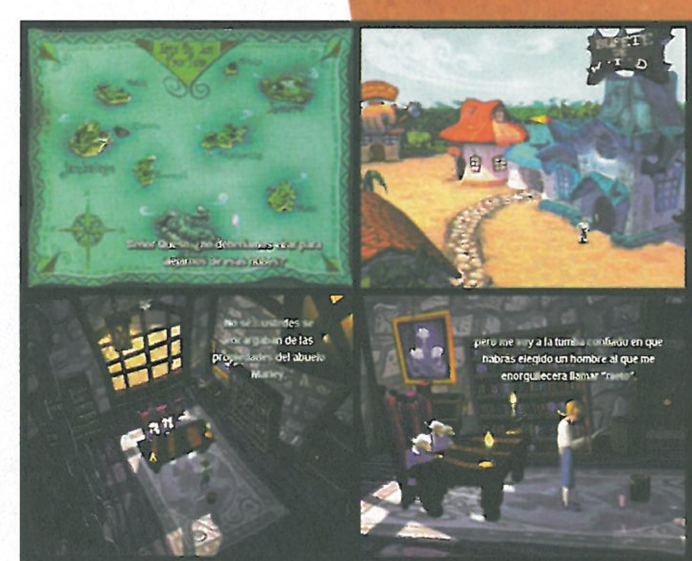
BIENVENIDOS AL DELIRANTE UNIVERSO DE MONKEY ISLAND. LA SAGA DE AVENTURAS GRÁFICAS DE LUCASARTS QUE LLEVA MÁS DE DIEZ AÑOS HACIENDO LAS DELICIAS DE LOS USUARIOS DE ORDENADOR Y QUE SE ESTRENA EN PS2 EN UNA CUARTA ENTREGA, DONDE VOLVERÁS A PONERTE EN LA PIEL DEL INCOMPETENTE CAPITÁN PIRATA GUYBRUSH THREEPWOOD...

La aventura comienza con Guybrush atado al mástil mientras tiene lugar en alta mar un encarnizado combate entre piratas. La bella mujer de nuestro héroe, Elaine Marley, gobernadora de Isla Mêleé, mantiene una dura pelea a espada... Mira el brasero lleno de carbones al rojo y pégale una patada. Utiliza los pies para atrapar una de las ascuas y gira hacia el cañón cargado que se encuentra al fondo del escenario. ¡Bingo!. Una vez más, el bravo capitán Threepwood ha salvado la situación, aunque sus problemas sólo acaban de comenzar.

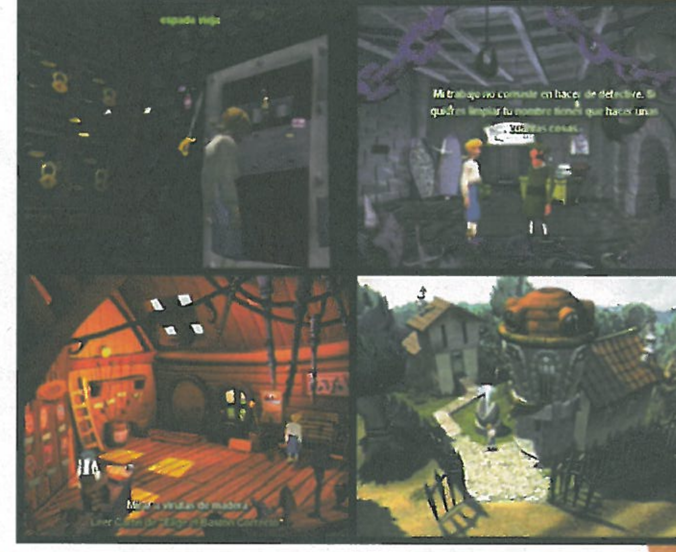
ACTO 1: COSAS QUE HACER EN ISLA MÊLEÉ CUANDO ESTÁS MUERTO

En contra de lo que esperaba Elaine, nadie les recibe en el puerto de Isla Mêleé a su llegada. Un encuentro con Timmy, el mono, aclara la situación: todos creen que Elaine ha muerto debido a su larga ausencia en la isla y, además, un pirata está intentado derribar la mansión del gobernador con una catapulta. Tu primer objetivo es detener al «cebollo» de la catapulta, mientras Elaine intenta demostrar en el ayuntamiento que sigue viva. Luego deberás ir a Isla Lucro para hablar con los abogados de la familia Marley, pero antes acaba con la catapulta. Para ello, sal al mapa general de la isla y dirige tus pasos al puerto. Habla con la Señora del puerto y lleva tu atención a la cámara de neumático reventada que se encuentra al lado de la máquina de *grog*. Cógela y encamínate al pueblo, concretamente al bar Scumm. Al fondo verás un marinero borracho con un globo y unos aperitivos sobre la mesa. Necesitas el tentempié para entretener al fulano de la catapulta, pero ten en cuenta que el borracho no te los dará así como así. Habla con la pareja de piratas que juega a los dardos. Coméntales sobre los agujeros que están haciendo en la pared y se picarán contigo. Si son tan buenos... ¿por qué no intentan acertar en alguna cosa? Como por ejemplo el globo del borracho. El estallido del globo deja KO al borracho, dejándote vía libre para coger los aperitivos. Antes de abandonar el local, habla con el tipo de la mesa de al lado, Ignatius Queso. Rétale a un pulso de insultos (la mecánica es fácil, simplemente busca la respuesta más aguda a cada insulto) y si le ganas le habrás reclutado para tu tripulación en calidad de timonel. Cerca del bar Scumm, frente al ayuntamiento, verás a un hombre y una mujer, Carla y Otis (dos viejos conocidos de Guybrush). Antes de enrolarse en cualquier loca aventura, la pareja te pedirá algún tipo de compensación, como por ejemplo, dos cómodos empleos de funcionario. Regresa a la mansión del gobernador y camina hacia el edificio, concretamente hasta un cactus raro con forma de «Y». Utiliza la cámara de neumático con el cactus y regresa hasta donde está el pirata y la catapulta. Obséquiale con los aperitivos y, mientras se despista, trastea con los controles de la catapulta. Cuando vuelva a la faena, la piedra que lance rebotará contra el cactus y la catapulta acabará siendo historia. En ese momento, Elaine entra en escena para decirte que como todos creen que está muerta, han proclamado elecciones para gobernador, teniendo como rival político a un misterioso y repelente personaje, Charles L. Charles. Entra en la mansión y recoge el impreso para empleo gubernamental que encontrarás en la mesa sobre la que trabaja Elaine. A la izquierda de la ventana, sobre el mueble, darás con otro papel, un impreso de contrato para cómodo empleo gubernamental. Dale am-




pero me voy a la tumba confiado en que
habrás elegido un hombre al que me
enorgullecerá llamar "nieto".


Isla Lucre


espada vieja

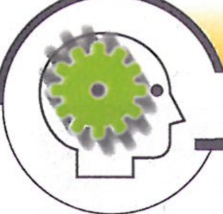


bos documentos a Elaine para que te los firme, después coméntale tus problemas a la hora de conseguir un barco y sobre tu falta de autoridad. Elaine te dará el Símbolo gubernativo de Isla Mêleé. Sal de la mansión, habla con Carla y Otis y entrégales el contrato para cómodo empleo gubernamental. Ahora sólo te queda ir al puerto, enseñarle el Símbolo a la Señora y coger el barco que te llevará al siguiente paso de la aventura...

ISLA LUCRO

Tu primer objetivo, nada más atracar en el puerto, es contactar con los abogados de la familia Marley. Todos los comercios de Ciudad Lucro están perfectamente señalizados, así que no tendrás problemas a la hora de encontrar el bufete de abogados W.T.D. Una vez dentro, habla con los tres picapleitos y te entregarán una carta del abuelo Marley. Lee la carta y acto seguido dirígete al Banco Lucro, el edificio de al lado. Aquí tendrás tu primer encuentro con uno de los personajes importantes de esta aventura, Kangu Mandril. Habla con Brittany, la cajera del banco, para sacar los objetos personales que dejó el abuelo Marley a Elaine, los cuales se encuentran depositados dentro de la cámara acorazada. Una vez dentro, podrás ser testigo de cómo un fulano caracterizado como Guybrush entra en la caja para robarte todo el contenido de la caja de seguridad. Encerrado en la cámara y sin la herencia de Elaine, parece que todo ha terminado... pero nada puede detener al valeroso Guybrush Treepwood. Recoge todos los objetos dispersos por la estancia (el pañuelo, la espada, los tres trozos de esponja) y dentro de la caja de seguridad (la caja de música y la botella de buen *grog*). Usa la espada en la bisagra inferior de la puerta. Una vez rota el arma y la bisagra, usa de nuevo la espada y en la grieta resultante introduce las tres esponjas y riégalo todo con el *grog*. La alegría de Guybrush por salir de ahí dura poco. Nada más poner un pie fuera de la cámara, la policía te detiene como principal sospechoso del atraco al banco. Ahora tienes un nuevo problema añadido: demostrar al inspector Canard que no fuiste quien robó el banco, ya que sino, no podrás salir de Isla Lucro. Para ello, debes traer a su presencia al verdadero criminal (Pete el Napias), la evidencia que lo incrimine y los objetos robados. Pero vamos por pasos. Antes de abandonar la cárcel, coge la lata de grasa de pollo que encontrarás abandonada junto a la Dama de Hierro (el sarcófago lleno de pinchos). Una vez fuera, visita el puesto de perfumes de Hugo, toma «prestado» un vaporizador de colonia del mostrador y otro vacío que se halla en el suelo. Entra en la Casa de Bastones y recoge las virutas de madera del suelo. Ahora, tu objetivo es la tienda de cebos y en especial el pato que anda feliz por delante del comercio. Trinca el pato y entra en la tienda, pues el dueño tiene información muy valiosa sobre Pete el Napias. Sal y encamina tus pasos hasta la fuente. Llena el vaporizador vacío con agua y añade las virutas de madera. Es el momento de visitar la mansión del siempre «afable» Kangu Mandril. Aún no entres, simplemente coge la flor que crece solitaria frente a la fuente. Combina la flor con el pulverizador con agua y obtendrás un perfume casero, al que todavía le faltan unos cuantos ingredientes para ser perfecto (un poco de agua del pantano y algunos pedazos de cebo gratuito de la Tienda de Cebos). Es el momento de visitar el Palacio de Prótesis y hablar con el propietario, Dave Ojomuerto. Usa tu perfume casero con él y te dará el verdadero nombre de Pete el Napias. Las tres primeras iniciales son la llave para obtener la ficha de Pete y por lo tanto, el paradero de su guarida. El problema es que en cada partida el nombre es distinto. Por ejemplo, si el nombre que Dave te dice es Melvin D. Deuteronomy, las tres letras claves serán M-D-D. El sistema de fichas de direcciones de Dave se divide por letras de esta forma: Conejo: A-D.











LA FUGA DE MONKEY ISLA



Palmera E-H.
Calabaza: I-M.
Mono: N-S.
Plátanos: T-Z.

De este modo, si el nombre es Melvin D. Deuteronomy, las tres opciones que deberás elegir serán Calabaza, Conejo, Conejo. Fácil, ¿verdad?. Lástima que llegar a la casa de Pete el Napias no será precisamente un paseo. El documento muestra diferentes horas relacionadas con otros tantos puntos cardinales (12:15 Este, etc...). Camina justo frente del bufete de abogados y llegarás a una zona del puerto desconocida hasta ahora. Allí hay dos piratas que juegan absortos al ajedrez. Debes robarles el reloj con el que cronometran la partida, pero no será tarea fácil. Debes entretenerlos justo antes de efectuar cada jugada. El delgado parece bastante sensible hacia cualquier comentario sobre Britanny, la cajera del banco. Mientras que el corpulento se mosquea ante cualquier chorrada que le digas. Atorméntalos un rato, ambos comenzarán a cabrearse y a arrojar piezas del ajedrez al mar. Es tu momento para robarles el reloj. Por fin lo tienes todo para intentar localizar el escondrijo de Pete el Napias. Ve al pantano, coloca el reloj sobre la balsa y comienza a alucinar, porque lo que te espera va más allá de lo racional. Las horas que muestra el documento extraído de la tienda de Dave indican la dirección que deberás tomar en cada pantalla. Fíjate en el reloj que hay en pantalla y elige la dirección (3:15 norte, etc...). Si lo haces bien acabarás por llegar a una pantalla dividida por una verja. Al otro lado, ¡te verás a tí mismo! Apunta en un papel las frases que diga el Guybrush del futuro, así como los objetos, el órden en que te los proporcione y el número que Guybrush dirá al azar. En cada partida todo ésto varía, así que es importante que lo apuntes bien. Abre la verja y sigue las indicaciones del reloj. Acabarás por encontrarte a tí mismo segundos antes, al otro lado de la verja (¿lo vas cogiendo?). Sigue al pie de la letra todos los pasos anteriores (frases, objetos y número) o de lo contrario se creará una paradoja en el tiempo y darás con tus huesos en la orilla del pantano, obligándote a repetir todos los pasos de nuevo. Tras superar este paranormal suceso alcanzarás la guarida de Pete el Napias, justo a tiempo para oír desde la ventana la conversación entre Pete y Kangu Mandril. Espera a que Kangu abandone el lugar para poner en funcionamiento la trampa que atrape a Pete. Vierte la grasa de pollo sobre el felpudo de la entrada y arroja el pato por la ventana. Pete saldrá escopetado hacia la puerta, resbalará y caerá atrapado en la jaula de madera de la entrada. Ya tienes al culpable del atraco y estás un poco más cerca de consguir la ansiada libertad. Es el momento de buscar los indicios que inculpen a Pete, así como los objetos robados. No podrás entrar en el banco directamente por la puerta, pero sí siguiendo estos, nada sencillos, pasos. Usa la espada rota contra la alcantarilla, cercana al edificio del banco. Lee los nombres grabados en la tapa metálica de la alcantarilla (éstos varían en cada partida, así que apúntalos en un papel). El mensaje inscrito será una cosa parecida a «Mindy ama a Ned pero Larry ama a Mindy». Entra en el Palacio de las Prótesis y pídele a Dave Ojomuerto algunas prótesis gratuitas. Te las dará si antes le ayudas a crear una fábula. Utiliza en su historia los nombres que leíste en la tapa de la alcantarilla y Dave te obsequiará con varios metros de piel protésica. Usa la piel con la alcantarilla y habrás construído un práctico trampolín con el que alcanzar la ventana del primer piso del banco. Una vez dentro, baja a recepción, toma «prestado» el *Supperware* depositado sobre la mesa y tira de la cadena para encender las luces del banco. Verás cómo, en el piso de arriba, en la pared se dibuja una extraña forma bajo la luz de una de las lámparas. ¡Es la nariz postiza de Pete el Napias! El inspector Canard se llevará la prueba y sólo te quedará encontrar el pa-

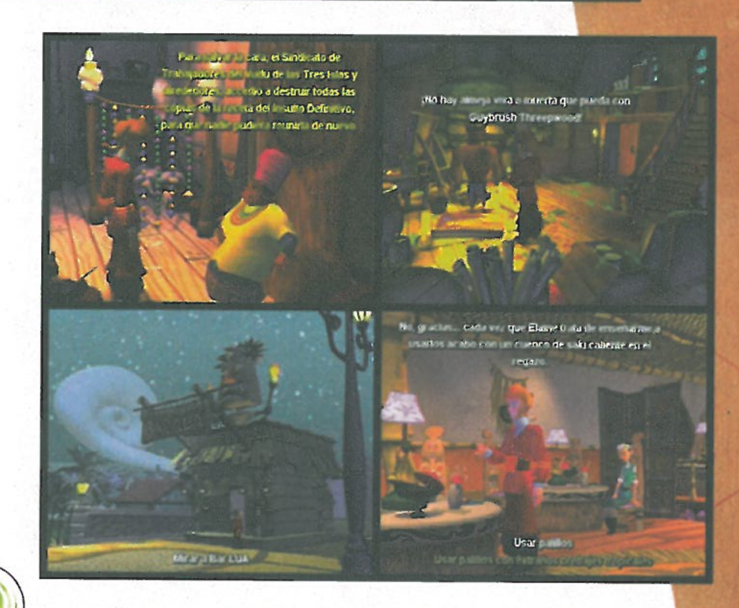


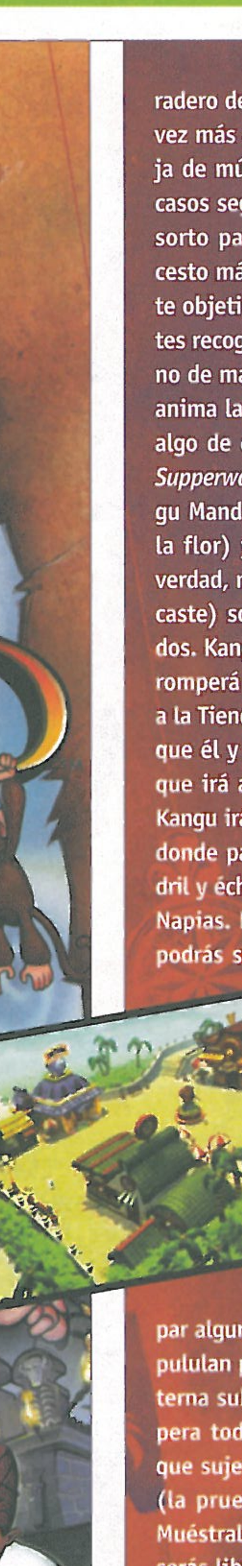


LA FUGA

MONK
ISLA







radero de los objetos robados. Regresa una vez más al Palacio de Prótesis y usa la caja de música con Dave. Aprovecha los escasos segundos en los que se quedará absorto para robar el brazo de madera del cesto más cercano a la puerta. Tu siguiente objetivo es la Tienda de Cebos, pero antes recoge la caja de música. Utiliza la mano de madera con el circo de termitas que anima la Tienda de Cebos, llévate de paso algo de cebo gratuito e introdúcelo en el *Supperware*. Ahora ve a la mansión de Kangu Mandril (¿recuerdas? Es donde cogiste la flor) y esparce algo de colonia (la de verdad, no el potingue apestoso que fabricaste) sobre uno de sus animales disecados. Kangu se pillará un cabreo de narices, romperá su bastón y saldrá a buscar otro a la Tienda de Bastones. Ve hacia allí antes que él y utiliza las termitas con el bastón que irá a recoger el señor Mandril. Ahora Kangu irá dejando un sendero de serrín por donde pase. Vuelve a la mansión de Mandril y échale en cara su relación con Pete el Napias. Kangu saldrá escopetado de allí y podrás seguir su rastro de serrín hasta el escondite secreto. No tendrás excesivos problemas para encontrar la entrada. Activa el botón de la mesa y verás los objetos robados. Para llegar a ellos debes salir al exterior y saltar donde indica «aguas profundas». Usa el *Supperware* para atrapar alguno de los peces fosforescentes que pululan por allí y habrás fabricado una linterna submarina. Entra en la gruta y recupera todo lo que te robaron y el tornillo que sujeta la nariz falsa de Pete el Napias (la prueba definitiva que le inculpará). Muéstrale todo al inspector Canard y al fin serás libre de abandonar Isla Lucro. Al regresar a Isla Mêleé serás testigo de cómo Charles L. Charles pone al descubierto su verdadera identidad... ¡Es el pirata zombi LeChuck! Se ha aliado con Kangu Mandril para conseguir el arma más devastadora de todos los tiempos, el Insulto Definitivo.

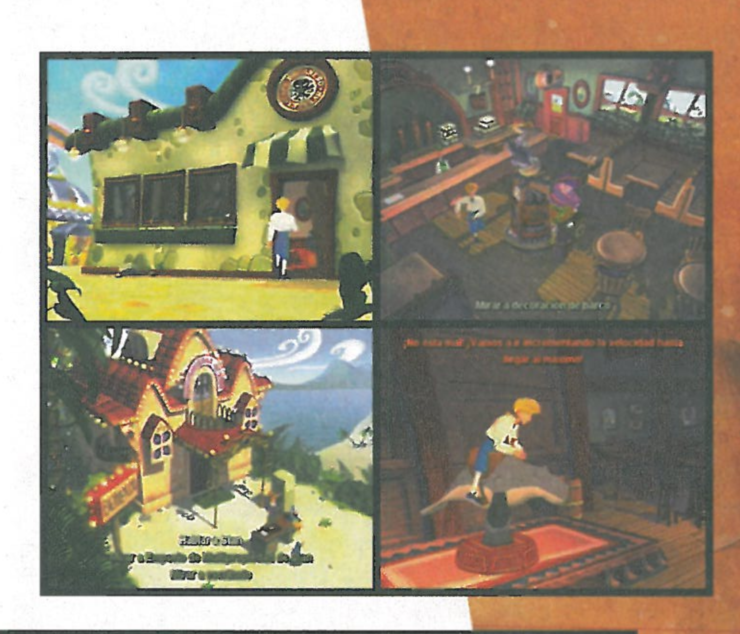
ACTO II: LA FURIA DEL MANATI

Busca a la Señora del Vudú. Podrás distinguir su casa de entre todas las del pueblo por la gran cantidad de antorchas que decoran la fachada. En la mesa con forma de mano, pulsa el dedo «diferente», la Señora del Vudú aparecerá ante tí para aclararte unas cuantas dudas y darte algunos de los objetos de la herencia de Elaine (unos pendientes, un collar y un boli con cadena). Debes encontrar la forma de crear el Insulto Definitivo antes de que Kangu y LeChuck hagan lo propio. Ve a la casa situada junto a la casa de Meathook, al norte de Isla Mêleé. Habla con él (será muy interesante). Coge el pincel del cubo, regresa al puerto y extrae la moneda de la máquina de *grog*. Úsala en ella y comienza a patearla y zarandearla hasta que suelte unas cuantas latas de refrescante *grog*. Coge una y dirige tus pasos al bar Scumm. Los peores temores de Ignatius se han cumplido: el bar Scumm se ha convertido en el Bar Lua, un local de inspiración hawaiano especializado en Sushi. Sustrae los palillos de una de las mesas y siéntate en la gran barra giratoria. Pídele a la camarera el Pescantillo Flameante. Uno de los barcos que surcan la barra aparecerá ardiendo. Ese es tu plato y tu objetivo es detenerlo justo debajo de la acuarela de la pared. Para ello introduce en el momento preciso el pincel en el mecanismo de la barra (lleva algo de práctica). Una vez que lo consigas, corre hacia la cocina y usa la lata de *grog* en el generador de vapor. La pintura se fundirá descubriendo su gran secreto: es un mapa. Con él en tu poder, ve al puerto y observa el despampanante mascarón de proa de tu barco. Colócale todas las baratijas (collar, pendientes, boli) que sacaste del cofre-herencia de Elaine y el malhablado mascarón (que ha cobrado vida) te conducirá hacia tu siguiente destino; la Isla Jambalaya.

LA ISLA JAMBALAYA

Entra en el Bucanero Estelar (una cafetería parodia de los locales de la cadena *Starbucks*), mira en el bolso de la turista y róbale la taza. Deja el pueblo y toma dirección Sur, hacia el Emporio de Multipropiedad de Stan. Llévate uno de sus panfletos y el bote de pegamento que encontrarás bajo una de las ventanas. Regresa al pueblo y entra en la Micro-Groguería. Usa el pegamento en la silla del manatí mecánico y pregunta al *barman* si puedes montar en el bichejo. Tras dos horas de trote me-



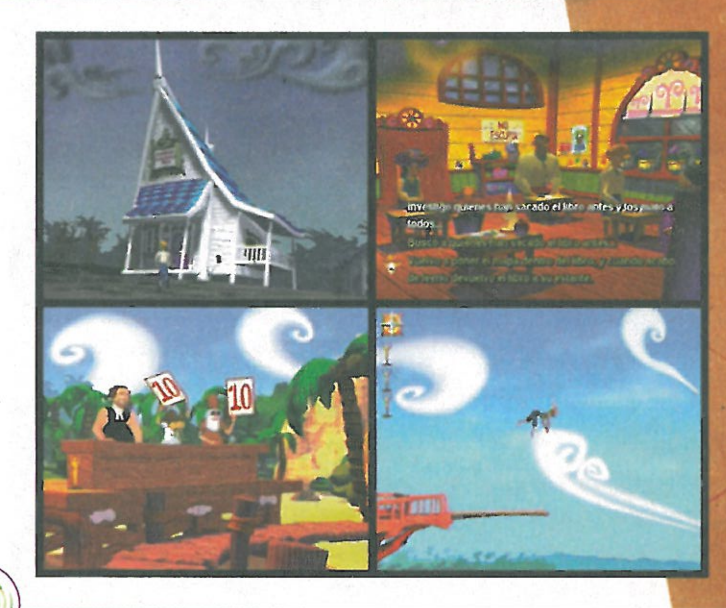


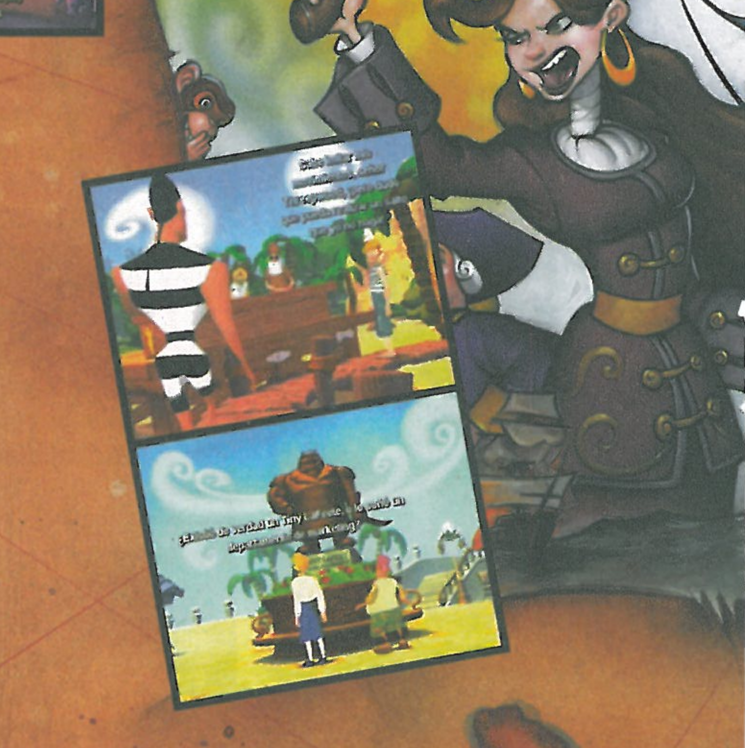


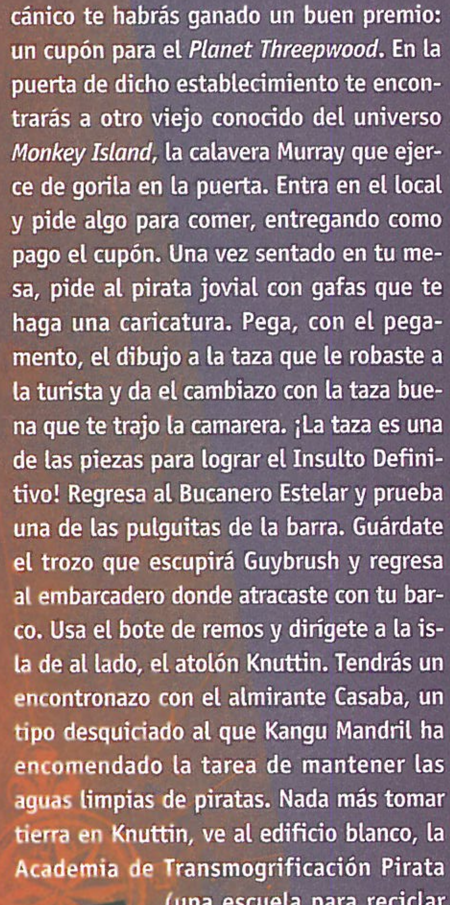




LA FUGA DE MONKEY ISLAND





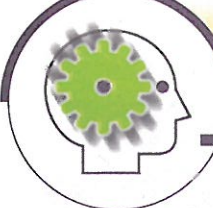


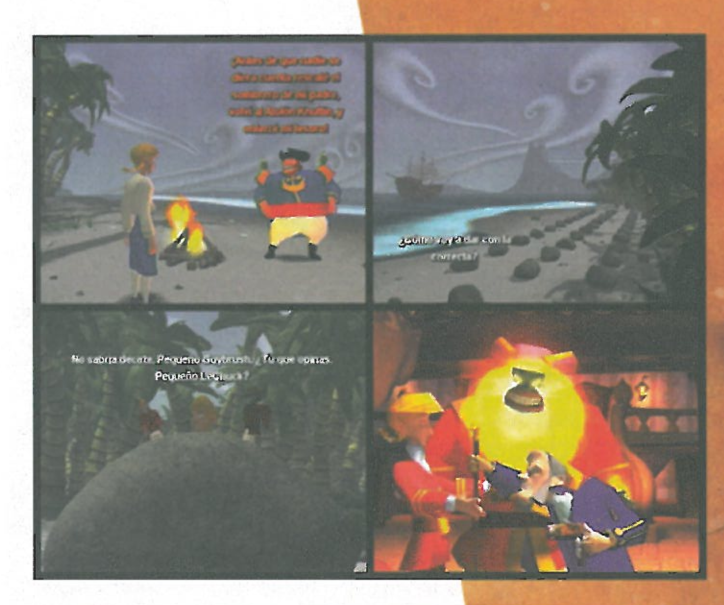
cánico te habrás ganado un buen premio: un cupón para el *Planet Threepwood*. En la puerta de dicho establecimiento te encontrarás a otro viejo conocido del universo *Monkey Island*, la calavera Murray que ejerce de gorila en la puerta. Entra en el local y pide algo para comer, entregando como pago el cupón. Una vez sentado en tu mesa, pide al pirata jovial con gafas que te haga una caricatura. Pega, con el pegamento, el dibujo a la taza que le robaste a la turista y da el cambiazo con la taza buena que te trajo la camarera. ¡La taza es una de las piezas para lograr el Insulto Definitivo! Regresa al Bucanero Estelar y prueba una de las pulguitas de la barra. Guárdate el trozo que escupirá Guybrush y regresa al embarcadero donde atracaste con tu barco. Usa el bote de remos y dirígete a la isla de al lado, el atolón Knuttin. Tendrás un encontronazo con el almirante Casaba, un tipo desquiciado al que Kangu Mandril ha encomendado la tarea de mantener las aguas limpias de piratas. Nada más tomar tierra en Knuttin, ve al edificio blanco, la Academia de Transmogrificación Pirata (una escuela para reciclar fieros piratas en pacíficos ciudadanos). Habla con la maestra, la señorita Rius y apúntate a las clases. El truco está ahora en responder de la forma más salvaje a las preguntas de la srta. Rius. Ésta, totalmente enfurecida, te encasquetará un capirote por ser el estudiante más burro de todos y te expulsará. Tómate cumplida venganza activando la alarma contra incendios y, aprovechando que todos saldrán por patas, entra en la clase para robar el silbato del interior del cofre cercano a la puerta. Vuelve a la Isla Jambalaya y para en el risco donde se está efectuando un concurso de saltos de trampolín, en el que el principal favorito para la victoria es Marco de Pollo, un famoso saltador argentino. ¿Recuerdas el trozo de pulguita que escupiste? Introdúcelo dentro de la botella de aceite de bebé de foca y habla con los jueces de la prueba para entrar en la competición.

La mecánica del concurso de saltos es sencilla. Sólo tienes que repetir los movimientos de Marco, teniendo en cuenta que cada postura se ejecuta con una dirección. Aquí tienes las cuatro posturas posibles:

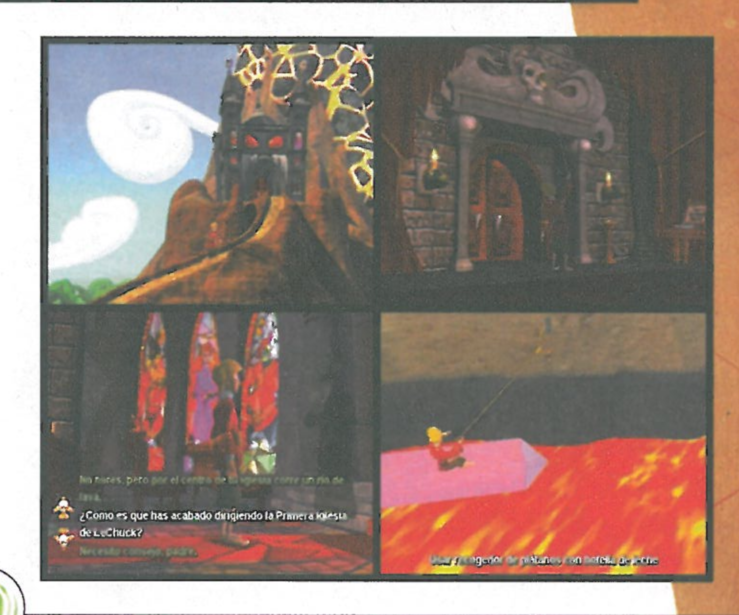
Pasar por la quilla: Arriba.
Barril de Ron: Abajo.
Espadachín Girante: Derecha.
Mono Alfa: Izquierda.

Necesitas un diez de cada uno de los tres jueces para ganar a Marco. El juez *hippie* es un buen tío y siempre te dará la nota máxima. Para asegurarte el 10 del juez con cara de anciano debes llevar puesto el capirote. Pero el tercer juez, el que va vestido de negro es un verdadero hueso y siempre te dará la nota más baja, por muy bien que ejecutes el salto. No tendrás otro remedio que recurrir al chantaje. Habla con este juez, y luego enséñale el folleto que recogiste del Emporio de Multipropiedad de Stan. En él sale una foto del juez acompañado de una mujer que no es precisamente su esposa. Te habrás ganado los favores del juez. Emula el salto de Marco (con el capirote puesto) y empatarás con él. En el desempate serás tú el primero en saltar. Ejecuta cualquier tipo de acrobacia y no te preocupes por Marco. Antes de saltar, éste se echará encima el aceite de foca con trozos de comida y un montón de gaviotas le acosarán en pleno salto, arruinando su técnica. Ya tienes el trofeo, segundo elemento para conjurar el Insulto Definitivo. Combina el trofeo con la taza y sólo te faltará un objeto: el sombrero de bronce. Regresa a la Micro-Groguería y pide algo de *grog*. El *barman* te dará *grog* bajo en alcohol. En el centro de la plaza verás una estatua dedicada a un tal Tiny Lafeet... ¡a la que alguien ha arrancado el sombrero! Habla con el turista que está admirando la estatua y coge la barca de remos para regresar al atolón Knuttin. Dirige tu atención al teatro de guiñol construido delante de la playa. Los muñecos te resultarán familiares... representan a Guybrush y LeChuck. Habla con el guiñol de LeChuck, luego con el de Guybrush y finalmente con el fulano que maneja a ambos. Enséñale el óleo y saldrá corriendo. Recoge las marionetas de Guybrush y LeChuck. Camina hacia el final de la playa y encontrarás a un par de piratas. Dado que el almirante Casaba, en cuanto observa desde su barco a tres filibusteros juntos, se dedica a lanzarles cañonazos, uno de los dos piratas saldrá huyendo. Tras hablar con el otro des-









LA FUGA DE MONKEY ISLAND



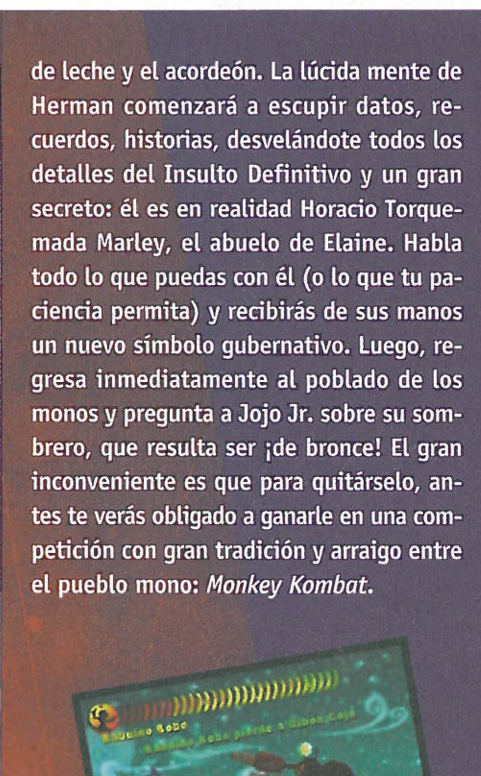
cubrirás que es el hijo de Tiny Lafeet, y que ha sido él quien ha arrancado el sombrero de bronce de la estatua. El problema es que no recuerda bajo cuál de las 400 rocas de la playa lo enterró. La clave para encontrarlo está en los dos loros idénticos que descansan sobre los hombros del pirata. Ambos saben el paradero del sombrero, pero uno de ellos miente siempre, mientras que el otro siempre dice la verdad. Es imposible distinguir uno del otro salvo que... emborraches a uno de ellos con el *grog* bajo en alcohol. Camina hacia la derecha del pirata y verás el bosque de rocas a lo largo de la playa. Usa el silbato para llamar a la pareja de loros, emborracha a uno de ellos y hazle una pregunta fácil. Así sabrás si es el mentiroso patológico o el loro que dice la verdad. Al estar ebrio, volará haciendo eses, lo que te facilitará distinguirle. Ahora sólo tienes que ir preguntando al loro sincero, en cada roca, si el sombrero está allí enterrado. Una vez que tengas localizada la roca, saca los dos guiñoles y verás cómo el almirante Casaba, creyendo que se trata de tres piratas conspirando, vuela la roca de un cañonazo. ¡Por fin tienes los tres elementos que forman el Insulto Definitivo! Pero sorpresa, LeChuck te espera en la mansión del gobernador. El pirata zombi, con la ayuda de Kangu, abandonará a Guybrush sólo y desarmado en Monkey Island, escenario del último acto del juego.

ACTO III: LA FUGA DE MONKEY ISLAND

Camina hacia el mirador y coge una de las rocas. El truco de esta pantalla consiste en hacer chocar las sucesivas rocas que vayas lanzando para que la última de ellas salga por el agujero del centro. Para empezar, arroja una por el conducto de la derecha. Agarra otra y cuando la roca anterior toque la raíz, lánzala al agujero del medio. Coge otra roca y cuando la otra toque la raíz, arrójala en el hueco de la izquierda. Por último, suelta otra roca por la izquierda, justo cuando la piedra anterior toque la raíz. Si has acertado, la roca saldrá disparada hacia el campo de lava. Camina hacia el cañón, y entre la entrada a la mina y el cactus verás un recogedor de plátanos. Tómalo y visita las inmediaciones del campo de lava. En lo alto de la montaña verás una imponente catedral, erigida a la gloria de LeChuck. Usa el recogedor de plátanos para arrancar los escudos de la calavera situada sobre el quicio de la puerta. Habla con Allegro Rasputín, el sacerdote fantasma, y convéncele para que te deje dar una vuelta por el río de lava. Tu misión es conseguir la botella de leche que ha arrojado el mono en el centro del laberinto de ríos de lava, para lo cual debes manejar hábilmente la barca sobre la que navegas y acercarte lo más posible a la botella. Usa entonces el recogedor de plátanos para atraparla. En caso de quedar atrapado en el estanque de lava, sube por la montaña y pega una patada a la palmera para regresar a la otra orilla. Vuelve a la playa y usa el recogedor para capturar unos cuantos plátanos. Da uno a Timmy y verás como te sigue hasta tu siguiente objetivo: la mina. Una vez dentro, abre el respiradero, introduce un plátano, espera a que se meta dentro Timmy y enciérralo. Usa otro plátano con el portal y Timmy accionará, desde el interior, el mecanismo de la puerta. Entra y rescata el recortador de maleza de entre los engranajes con ayuda del recogedor de plátanos. Vuelve sobre tus pasos hasta el campo de lava y usa el recortador con las malas hierbas que crecen junto al estanque de lava. Al hacer ésto, la lava comenzará a filtrarse en la mina, activando los engranajes de la extraña nave que visitaste antes. Pega el gran salto hacia el otro extremo de la isla, hasta la aldea de los monos para conocer a Jojo Jr., el príncipe de los monos. En lo alto de una de las cabañas verás a un pequeño monito con un acordeón. Dale los escudos que sacaste de la catedral y el acordeón será tuyo. Por fin es el momento de visitar el campamento de Herman Toothrot, otro viejo rostro de la saga *Monkey Island* que no ha querido perderse la oportunidad de aparecer en una nueva entrega. Lamentablemente, Herman parece haber perdido la memoria y no reconoce a Guybrush. Para lograr que recupere todos sus recuerdos, debes arrojarle a la cabeza los siguientes objetos y en este orden: un coco (que podrás recoger del suelo del mismo campamento), la botella


Pondré el Simbolo Gubernativo
aquí...
Babuino Bobo

de leche y el acordeón. La lúcida mente de Herman comenzará a escupir datos, recuerdos, historias, desvelándote todos los detalles del Insulto Definitivo y un gran secreto: él es en realidad Horacio Torquemada Marley, el abuelo de Elaine. Habla todo lo que puedas con él (o lo que tu paciencia permita) y recibirás de sus manos un nuevo símbolo gubernativo. Luego, regresa inmediatamente al poblado de los monos y pregunta a Jojo Jr. sobre su sombrero, que resulta ser ¡de bronce! El gran inconveniente es que para quitárselo, antes te verás obligado a ganarle en una competición con gran tradición y arraigo entre el pueblo mono: *Monkey Kombat*.

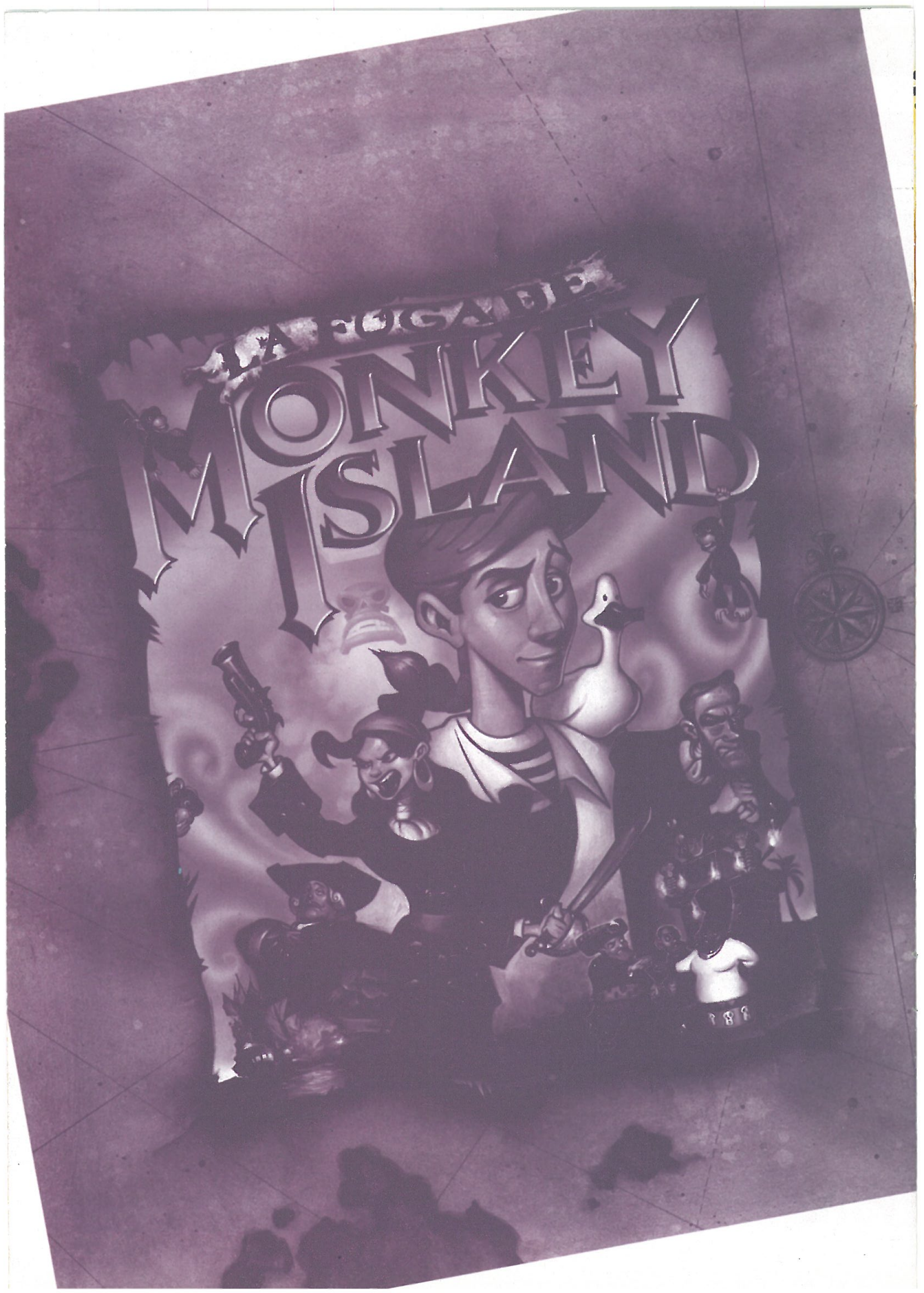


MONKEY KOMBAT

Para dominar este arte marcial necesitarás forzosamente un montón de práctica, combatiendo con los monos que deambulan en el bosque cercano al poblado mono. La mecánica de los combates es parecida a la del juego de *Piedra, Papel y Tijera*. Cada postura de combate adoptada por el luchador es superior a otras dos posturas. Éstas son las cinco posturas que podrás adoptar:
El Chimpancé a la Carga.
El Babuino Bobo.
El Simio Ansioso.
El Gibón Cojo.
El Mono Borracho.
Cada postura se ejecuta mediante la combinación de tres gritos, creadas a partir de cuatro insultos monos (que corresponden a cada uno de los botones del *pad*): Eek, Ack, Oop, Chee. Suena un poco a lío, pero Jojo Jr. te lo explicará una y otra vez durante el juego, siempre que se lo pidas. En cada aventura, las combinaciones de gritos serán diferentes, por lo que es mejor que tengas cerca lápiz y papel para apuntarlo todo. Con algo de paciencia y mucha práctica, irás creando toda una gama de posturas mientras te vas enfrentando a simios cada vez más hábiles. Apretando R2 durante los combates podrás ver en pantalla todas las posturas que has ido aprendiendo, cómo se ejecutan, así como su interacción con otras posturas. Cuando te creas lo suficientemente preparado, será el momento de combatir directamente a Jojo Jr. Pueden pasar horas hasta que logres vencerle, pero al final acabará por caer, y el sombrero de bronce será tuyo. Tu nuevo destino es la cabeza de mono gigante, al este de la isla. Usa el sombrero con la cabeza y el recogedor de plátanos para hurgar en su nariz. La descomunal boca del mono se abrirá y podrás acceder al interior. Coloca el símbolo gubernativo que te dió Herman, perdón, el abuelo Marley en la ranura prominente y dará comienzo una larga secuencia...

ACTO III+: GUYBRUSH DA INUSUALMENTE UN CABEZAZO

A los mandos del descomunal mono-robot, Guybrush, el abuelo Marley y un montón de monos, toman el camino de regreso a Isla Mêlée para salvar a Elaine de las garra de LeChuck, transformado en una estatua gigante. Pero lo primero es destruir antes la antena con la que Kangu Mandril pretende amplificar el devastador poder del Insulto Definitivo. Coge la plancha «muy grande» y utilízala en la torre más pequeña. Trepa y salta sobre la plancha, que actuará como un trampolín. Y ya en lo alto de la torre más grande, presiona el interruptor. Tras ser testigo de otra secuencia de vídeo bastante esclarecedora, tendrá lugar el duelo final de la aventura: el simio gigante de Guybrush frente a un mastodóntico LeChuck de piedra. La mecánica del combate es la misma que la del *Monkey Kombat*, pero infinitamente más contundente. Estarías horas, días luchando frente a LeChuck y jamás le vencerías, ya que antes de soltar el siguiente golpe, el rival ya ha recuperado toda su barra de energía. ¿El secreto? Empatar tres veces. Así de simple. Y habrás puesto fin a la *Fuga de Monkey Island*. Guybrush y Elaine vuelven a ser felices y LeChuck es historia... pero ¿por cuánto tiempo? NEMESIS


LA FUGA DE
MONKEY ISLAND